

Dans le coeur de l'hiver II



LE CHEMIN DE SIGURD

vendredi 31 janvier 2003, par [Ubblak](#)

Petit trekking dans les contrées les plus sauvages de la Passe Du Dragon, à la recherche du coeur de l'hiver.

Premier acte : les contrées sauvages

Scène I : Sigurd

La troupe épuisée et déçue retourne au bercail. Edruf hors de lui ordonne à Vanar de consulter les oracles. A la tombée de la nuit, Vanar revient à la grand-salle de l'auberge d'Etain et parle en ces mots :

"Orlanth a consenti à reparler" (silence recueilli mais néanmoins attentif). "Mais ses propos sont sibyllins" (hausse imperceptible de la tension). Vanar prend un air pénétré : "La lumière de Culbrea brille dans le coeur glacé de l'hiver", telle est la parole du Dieu.

C'est alors qu'un étranger, que personne n'avait remarqué à la noce, se lève et prétend savoir la signification. Il se présente comme un adorateur de Valind. L'étranger, au regard étrange comme de la glace et

aux courts cheveux gris d'acier, prétend que la princesse est en route pour le Mont de l'Hiver (ou Mont Kerofin, du nom de la mère d'Orlanth), une montagne sacrée pour Orlanth, située dans les contrées sauvages au-delà des marais des Hautes Terres. Il se présente comme *Sigurd*, adorateur de Valind. Lui-même s'offre pour conduire un petit groupe décidé jusqu'à la montagne. Interrogé, il dit que Valind lui-même lui a soufflé la réponse.

Si on le met à l'épreuve, il montre qu'il peut soutenir le froid glacial dehors torse nu pendant une nuit ! C'est un homme de peu de paroles, et sa voix est glaciale et tranchante. Vanar prend alors le groupe à part. Il leur confie une pierre de tonnerre : si les personnages des joueurs se trouvent devant une difficulté ou une énigme insoluble, la pierre les mettra en communication et il pourra les aider, UNE FOIS et une seule. Sous la houlette de Sigurd, le groupe se met en marche

vers l'est. Le voyage est ardu : il faut parcourir quelques 500 kilomètres dans les hautes terres.

Il faudra passer les marais infestés de morts-vivants de Délecti, et ensuite passer au travers de la célèbre Passe des Dragons... et ensuite ? Sigurd ne précise pas. Son offre est à prendre ou à laisser.

Scène II : Passage sur les terres de la tribu

Lismelder (2jours)

Peu de rencontres. D'occasionnels canards. Ils confirmeront que le froid a gelé le marais, et que les morts-vivants sont en sommeil. Les terres Lismelder sont en friches, mais des humaktis veillent. La tribu hiverne.

L'auberge du Chien Gris sera la dernière étape accueillante sur le chemin des personnages des joueurs. Le vent, les occasionnelles chutes de neige et le temps glacé et gris rendent cette partie du voyage déprimante.

Sigurd est un compagnon plus froid encore...

Scène III : Le marais des hautes terres (5jours)

Les terres Lismelder s'arrêtent où commence le marais des Hautes Terres, domaine de Délecti le nécromancien et de nombreux canards fuyant les lunaires. Le marais est gelé par l'hiver, et la progression sur ce terrain d'ordinaire difficile s'en trouve facilitée. Le paysage est sinistre et morne, seuls d'occasionnels arbres

morts, comme noircis par le feu coupent la monotone succession d'étangs et de broussailles.

Pas

un oiseau ne chante. D'ailleurs il n'y a pas d'oiseaux. La nuit, le marais est rempli de feux follets, qui tentent d'attirer les personnages dans de traîtres fondrières *feux follets : hypnotiques* 19.

Une brume glaciale perpétuelle flotte sur tout le marais. D'occasionnels fantômes et zombies peuvent être rencontrés, jusqu'au coeur du marais.

Les personnages doivent faire face aussi à des pièges plus classiques : couche de glace trop fine donnant sur des fondrières, morts vivants surgissant de la glace et empoignant les chevilles de la troupe, etc...

(à la discrétion du MJ)

Arrivés au coeur du marais les héros luttent contre la puissance du désespoir et de Délecti, qui tente de s'emparer de l'âme des personnages.

Sigurd, si la situation est désespérée, utilise sa compétence 'Philosophie Draconique' pour éconduire le nécromant. Le jour suivant, les personnages joueurs atteignent la lisière occidentale de marais, hantée par des dinosaures et contiguë aux contrées sauvages.

L'influence de Delecti agit comme un esprit de passion(désespoir) d'une puissance de 8M.

Scène IV : Les contrées sauvages (jour suivant)

En sortant des marais, les personnages pénètrent dans une contrée montagneuse, pleine de ravins et d'à pics traîtres. La végétation est épineuse et sauvage, composée principalement de bruyères qui affleurent sous la neige.

D'occasionnels torrents tombent de la montagne en cascades gelées. Les paysages rocheux sont farouches et grandioses, et les héros verront sûrement les plus beaux couchers de soleils de leur vie dans cette contrée. Nulle part il n'y a trace d'habitation.

Là, le voyage devient vraiment corsé. Le terrain est accidenté et pentu, le sol est calcaire et rocailleux, un cauchemar pour planter sa tente !

Le vent, quand il souffle, s'engouffre dans les défilés rocheux avec une violence inouïe. D'occasionnels hommes-bêtes, des manticores plutôt timides et des dinosaures sont pendant des jours de progression pénible les seules rencontres. Le froid en montagne est encore plus intense et devient problématique.

Sigurd ne semble pas incommodé.
Terrain difficile : 8M, froid féroce 18M, vent violent 20M.

Scène V : La Passe des Dragons (jour suivant)

C'est alors qu'en pleine tempête de neige, un groupe de hrimtours attaquent le groupe. Sigurd disparaît lors du combat (la visibilité

étant très réduite, ils ne s'en aperçoivent qu'à la fin). Les hrimtours une fois vaincus, la tempête s'apaise. On peut voir dans le lointain la majestueuse montagne Kerofin. Elle domine le paysage.

La passe en elle-même est un profond et impressionnant ravin, que franchit un antique pont de cordes.

Sigurd a décidé de lâcher les personnages, dont il s'est lassé. C'est lui qui a convoqué les hrimtours à cet endroit.

Terrain rocheux difficile : 18

Hiver glacial : 5M2

Ménagez quelques difficultés aux joueurs sur cette partie du trajet, comme des ravins abrupts, des éboulements, des avalanches...

Pour l'attaque : 1 hrimtour pour 2 personnages. Valeurs des hrimtours : les valeurs sont indiquées dans le supplément HeroWars l'Arche d'Anaxial.

Scène VI : Les dragonewts (jour suivant)

Alors que les personnages joueurs sont dans la face difficile de l'approche, se demandant qui va les guider maintenant, ils aperçoivent une procession de dragonewts, transportant une jeune femme sur une litière. Accostés, les dragonewts sont surpris de croiser des humains.

Ils sont peu coopératifs, voire violents. Pris dans une embuscade, ils se battent comme des lions, utilisant à leur profit le terrain calcaire. Après une bataille / dialogue avec une dizaine de dragonewts peu

compréhensifs, il s'avère que la jeune femme va être sacrifiée au Vrai Dragon de l'Hiver. Ce n'est pas Mathilde. Elle est habillée comme une Herbivore et elle est inconsciente (et frigorifiée).

Ce groupe de dragonewts suit l'enseignement de Sigurd, et lui apporte une nouvelle pièce pour sa collection

Procession :
4 dragonewts guerriers, 10 dragonewts éclaireurs
Valeurs des dragonewts : les valeurs sont indiquées dans le supplément
HeroWars l'Arche d'Anaxial.

Scène VII : Le Dragon des rêves (jour et nuit suivants)

Alors que les personnages des joueurs se trouvent un abri (une grotte) pour la nuit, ils sont attaqués par un terrifiant dragon des rêves, qui tente de leur reprendre la jeune femme. Ce dragon est un dragon noir (en fait bleu nuit), vil et cruel. Il attaque du ciel, mais comme le temps est calme ce jour là, les personnages joueurs ont une chance de l'apercevoir dans le ciel vespéral, avant qu'il ne pique sur eux.

Le dragon des rêves combat féroce-ment jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'il ait pu emporter la jeune fille (qu'on retrouvera alors dans la salle des cristaux dans la grotte du dragon).

Dragon des rêves : les valeurs sont indiquées dans le supplément

HeroWars l'Arche d'Anaxial. C'est un dragon noir.

Ce dragon des rêves a été créé par la convoitise et à la subséquente frustration de Sigurd à l'égard de la jeune femme que les héros ont sauvé.

Le lendemain, les personnages des joueurs rencontrent une nouvelle procession de dragonewts. Ils devraient avoir compris qu'il leur faut la suivre. Celle ci avance dans la direction générale du Mont de l'Hiver, et n'est pas trop difficile à pister, le vent et la neige ayant cessé.
Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du Mont de l'Hiver, les phénomènes étranges se multiplient : à un moment donné ils passent sur un pont de glace en forme d'arche gracieuse pas très naturel, des séracs et autres blocs de neige sculptés par le vent ont des formes anthropomorphes, des lumières bleues sont visibles dans le paysage la nuit.

Le vent, quand il se lève, transporte des sons étranges, comme une musique de harpe.

Ces phénomènes sont dus à la présence de Sigurd, qui modifie le paysage sauvage de sa pensée non-humaine.

Deuxième acte : dans l'oeil glacé de l'Hiver

Scène I : Le retour du dragon des rêves

Au soir du deuxième jour la piste conduit à un alignement

mégalithique, qui encadre l'entrée d'une caverne non loin du mont (qui à cette distance est vraiment imposant (12000 m) ! Il y a au moins deux douzaines de grands menhirs granitiques, alignés en deux rangées. Des dragonewts nobles sont postés aux sommets de chacun des menhirs. Ils sont splendides, bardés d'écailles, de picots et de jabots multicolores et incrustés de glace scintillante. Ils sont armés de *klanths*, et attendent assis dans la position du Lotus. Ils ne semblent pas se préoccuper des personnages des joueurs.

C'est alors qu'un dragon des rêves, plus gros encore que le précédent, tombe du ciel. Laissez paniquer un peu vos joueurs, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que les dragonewts nobles se sont levés pour combattre le dragon (le dragon des rêves est impur, et les dragonewts ne peuvent tolérer sa présence).

Le dragon est finalement vaincu, et les dragonewts survivants se font *Utuma* (suicide rituel) pour préserver leur pureté. La voie est libre jusqu'à la grotte !

Ces dragonewts nobles suivent aussi l'enseignement de Sigurd. Mais les dragons des rêves, créatures nées des désirs réprimés de Sigurd, ont pour effet d'écarter les dragonewts de la voie draconique par leur seule présence, d'où ce combat.

Les valeurs des dragonewts et du dragon des rêves sont inutiles ; il n'y aura pas de combat lors de cette scène.

Scène II : La cité

L'entrée donne sur une immense caverne, dont les parois semblent de cristal. Le plafond est surnaturellement haut, et irradie une lumière bleue diffuse. Dans la caverne de nombreuses maisons basses, en cristal semi-opaque également, forment une sorte de ville insolite, dont les fenêtres et les portes n'ont pas de fermetures. Un mélodieux son de harpe se fait entendre, dont les échos sont renvoyés à l'infini par les parois, qui ne sont pas régulières (stalactites et stalagmites).

Cette caverne est de proportions très vaste. Une sorte de somnolence y règne, qui saisit le voyageur dès le premier pas dans la grotte. Si on y succombe, on s'endort et les hrimtours viennent chercher l'infortuné dormeur pour l'offrir à Sigurd. Les maisons sont toutes vides, mais aucun détail d'intérieur ne manque : plats, four, cheminée, tables, chaises, litières, etc... le tout en cristal.

Le sol est dallé avec une roche cristalline qui prend toutes les nuances de bleu et blanc. A la tombée de la nuit, une curieuse illusion d'optique déroutante se produit : des ombres semblent parcourir la cité en tous sens, bougeant à chaque fois que l'on détourne le regard, s'immobilisant dès que l'oeil se pose dessus. Elles sont vaguement anthropomorphiques. (ça devrait rendre les joueurs totalement paranoïaques, mais le phénomène est sans danger.

De l'autre côté de la grotte, un grand passage débouche sur une caverne semblable, mais plus grande encore, éclairée par une lumière bleue diffuse et glacée. Le sol est très régulier, comme dallé de motifs en mosaïques de Penn rose. Un grand nombre de cristaux quartziques (3 m de haut en moyenne) sont dispersés dans la salle, plantés ou couchés sur le sol.

Les personnages des joueurs s'aperçoivent avec horreur que dans chacun d'entre eux on peut voir par transparence une personne ou un animal, comme figé dans la glace. Il y a de tout : des lunaires, des orlanthis, des canards, des cadavres décomposés, des trolls de toute taille, et même un centaure. Il y en a des centaines ! Dans un des cristaux, on découvre Mathilde, figée dans une expression de terreur absolue...



Les joueurs ne peuvent pas le deviner bien sûr, mais tout le décor est l'oeuvre du Vrai Dragon de l'Hiver. Les cristaux et leurs prisonniers sont l'oeuvre de son regard de glace, et le reste est dû à son pouvoir onirique (d'où la somnolence qui saisit les personnages joueurs). Si vous le souhaitez, les personnages peuvent rencontrer dans la cité des personnes connues d'eux et décédées, mais immatérielles, et qui vaquent à des occupations mystérieuses, avec lesquelles ils pourront dialoguer (ou pas, selon votre degré de sadisme).

La grotte de la cité : puissance de somnolence 18

Scène III : Le retour de Sigurd

C'est alors que les personnages des joueurs remarquent un trône de glace au fond de la grotte, sur lequel est assis

Sigurd, qu'ils croyaient mort. Il est figé dans l'attitude du penseur, le menton sur le poing. Il est entièrement nu et son regard a une expression sombre.

Il observe les personnages des joueurs avec attention. Quand on s'adresse à lui, d'une voix calme, il leur révèle alors qu'il n'est pas humain, et qu'il collectionne les belles choses (il regarde avec amusement Mathilde). Et que les prochains sur la liste ce sont les personnages des joueurs !

Alors, de derrière le trône, surgissent des hrimtours par dizaine. Le combat est inégal. Sigurd ne bouge pas d'un cheveu. Si on l'agresse physiquement, il ne réplique pas. En fait il n'est qu'un simulacre, le reflet d'une pensée du Vrai Dragon ! Les personnages des joueurs devraient rapidement battre en retraite hors de la grotte.

Opposants : Sigurd ne participe pas à la baston. Les hrimtours suffisent amplement...

Scène IV : Dernier recours

Dehors la neige ne tombe toujours pas et l'ait est calme. Les hrimtours s'arrêtent à la sortie de la grotte, en riant avec des voix à fendre le roc. Ils se moquent de la couardise des personnages des joueurs. Si les personnages des joueurs n'y ont pas pensé, les hrimtours (qui sont tout à fait idiots) leur lancent, entre autres quolibets : appelez

donc Vanar ! Il ne pourra rien contre le Dragon de l'Hiver, de toute façon ! Valind et Vadrus ! Gagarth et Molanni ! Craignez l'hiver ! Il est temps d'utiliser la pierre de tonnerre. Lancée par terre, elle éclate avec un claquement retentissant. Une forme spectrale de Vanar apparaît alors sur l'emplacement de l'impact. Il révèle alors qu'une divination a finalement révélé que Sigurd était le Vrai Dragon de l'Hiver déguisé. Hélas, pour tuer une telle bête, il faut accomplir une quête héroïque ardue et dangereuse. Personne ne leur en voudra s'ils renoncent.

Points d'héroïsme

1 PH pour ceux qui ont résisté sans aide au pouvoir de Délecti
1 PH par hrimtour / dragonewt tué
6 PH à répartir pour la mort du dragon des rêves

P.-S.

Ce scénario constitue le deuxième volet de la campagne 'le coeur de l'hiver'.

Vous pouvez le jouer séparément si ça vous chante, mais à vous de trouver un prétexte pour que les joueurs suivent Sigurd.

Le niveau requis est 5-10M.

Pour jouer cette campagne, il vous faudra le Livre de Base de

Herowars, *l'Arche d'Anaxial*, et *Glorantha*.

Inspirations :

HeroWars, *livre de base* : la mention 'Hiver

Froid Dans la Passe du
Dragon'.

Sigurd et le Dragon (mythologie Viking/nordique)

Montréal en janvier, pour l'hiver.

Mister Freeze, dans le rôle de Sigurd